

Der Klassiker
Eine Mischung aus WiSim, Strategie und Intrigen

Einleitung

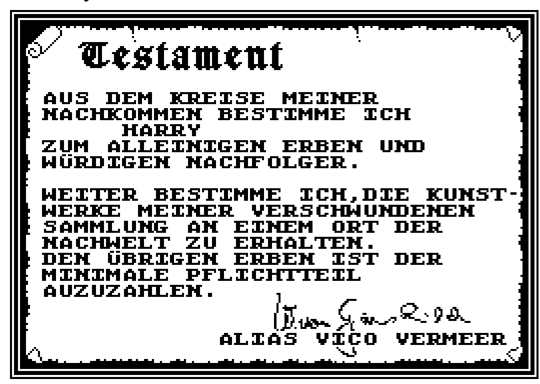
Berlin 2. 2. 1918
Europa befindet sich im 1. Weltkrieg. Auf einem Transport verschwindet in der Silversternacht eine der wertvillsten Kunstsammlungen Europas. Diese Sammlung gehörte Walter von Grünschild, einem Wirtschaftsmagnaten.
Am Neujahrstag 1918 wird der zukünftige Erbe in seine Residenz be- stellt. Walter von Grünschild eröffnet ihm, daß er sich Gedanken über den Erben seines weltweiten Plantagenbesitzes gemacht hat. Er ver- langt von seinem Nachfolger, daß dieser sich nicht nur als cleverer Plantagenbesitzer und Wirtschaftsexperte im Welthandel erweist, sondern ihm auch den wertvollsten Teil seiner Kunstsammlung zurück bringt.
Der einzige Hinweis über den Verbleib der Sammlung führt zu einem gewissen Lugiani, genannt Vico Vermeer. Vico gilt als einer der besten Kunstfälscher seiner Zeit. Leider ist es bisher weder gelungen Vico aufzuspüren, noch ihm das Handwerk zu legen.
Allerdings tauchen auch einige Stücke der Sammlung auf den internationalen Kunstauktionen auf und der potentielle Erbe kurbelt weltweit den Anbau und Handel mit Kaffee, Tabak, Tee und Kakao an, um diese zurück zu erwerben.
Neuerdings sieht man ihn auch an der Börse, wo er versucht mit Aktienspekulationen zu Geld zu kommen. Es wird ein Wettlauf mit der Zeit.

Laden und Starten

LOAD"VERMEER",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken.
RUN eingeben und die RETURN-Taste drücken.
Das Spiel wird geladen und Sie befinden sich im Intro (Laufschrift). Sie verlassen es, indem Sie die SPACE-Taste drücken.
Das Spiel wird entpackt (ca. 10 sec.) und das Titelbild wird angezeigt. Sie verlassen es, indem Sie die SPACE-Taste drücken.
Nun folgt die Frage "Altes Spiel fortsetzen?". Mit dem Joystick ←/→ stellen Sie die Option ein (Ja/Nein), durch Drücken des Feuerknopfs ⊗ wird die Option angewählt.
Wenn Sie "Ja" anwählen, werden Sie nach den Namen gefragt unter dem Sie den alten Spielstand gespeichert haben. Geben Sie ihn mit der Tastatur ein und bestätigen Sie mit der RETURN-Taste. Wenn Sie keinen Namen eingeben, gelangen Sie wieder zur Frage "Altes Spiel fortsetzen?". Sollte kein Spielstand unter dem eingegebenen Namen gefunden werden, werden Sie noch einmal aufgefordert den Namen einzugeben. Wenn der Spielstand gefunden wurde, wird das Spiel zu dem Zeitpunkt fortgesetzt, an dem Sie den Spielstand gespeichert haben.
Wenn Sie "Nein" anwählen, werden Sie nach der Anzahl der Spieler gefragt (1-4). Mit dem Joystick ↑/↓ stellen Sie die Anzahl ein, durch Drücken des Feuerknopfs bestätigen Sie (die 1-Spieler-Option ist als Trainer-Modus anzusehen). Dann folgt die Abfrage der Spielernamen. Geben Sie diese mit der Tastatur ein und bestätigen sie mit der RETURN-Taste.
Es folgt die Monatsübersicht und nach Drücken des Feuerknopfs ⊗ das Hauptmenü für den ersten Spieler.

Spielziel

Ihr Ziel ist es möglichst viel Geld zu erwirtschaften um die meisten Stücke der Sammlung zu ersteigern, um in Grünschilds Testament als potentieller Erbe eingesetzt zu werden. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten:
1.) Durch den Anbau von Kaffee, Tabak, Tee, Kakao und dessen Handel.
2.) Durch Spekulation an der Börse mit den Reedereien Lloyd, Hanse, Star, Royal und dem Dollarkurs.



Aber !! Es sind sehr viele Fälschungen von Kunstwerken auf den Markt. Durch die instabile Weltlage und der angespannten politischen Situation sind Spekulationen sehr gefährlich - Inflation! Man kann zwar viel gewinnen, aber auch alles verlieren.
Dies gilt ebenso für den Anbau und Handel mit Kaffee, Tabak, Tee und Kakao. Es kann passieren, daß Sie durch einen Putsch alle Plantagen in einem Staat verlieren.
Das Spiel dauert ca. 15 Stunden bei 2 Spieler und ist beendet wenn alle 40 Originalgemälde gekauft und eingeordnet sind.

Bedienung

Das Spiel ist voll menügesteuert. Die Bedienung erfolgt grundsätzlich mit dem Joystick. Durch bewegen des Joysticks ↑/↓ wählen Sie einen Menüpunkt an, durch Drücken des Feuerknopfs ⊗ bestätigen Sie. Wenn Sie eine Zahl eingeben wollen, stellen Sie durch bewegen des Joysticks ←/→ die Stelle ein und durch ↑/↓ verändern Sie diese. Durch Drücken des Feuerknopfs ⊗ bestätigen Sie. Mit dem Menüpunkt "Ausgang" gelangen Sie immer zum vorhergehenden Menü. Wenn Sie dort wo Zahlen im Spiel sind Null (0000) eingeben, gilt dies als Ausang. Wenn Sie einen Namen eingeben müssen (z.B. beim Speichern eines Spielstandes), geben Sie diesen mit der Tastatur ein und bestätigen Sie ihn mit der RETURN-Taste. Sollte sich dieses Zeichen ‡ vor einem Menüpunkt befinden, so ist dieser Menüpunkt gesperrt.

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü finden sich folgende Informationen: Name des derzeitigen Spielers, momentaner Aufenthaltsort, aktueller Kontostand, aktuelles Datum, Datum und Ort der nächsten Auktion.
Die Menüstruktur:

REISEN	- 18 Städte	- Aufenthalt	
BANK	- Reedereien	- Dollar	- Kredite
MARKT	- Ver-Einkauf	- Transport	- Termine
AUKTION			
SAMMLUNG	- 8 Bildarten	- Neuerwerb.	
ÜBERSICHT	- Speichern	- Plantagen	- Auktionen

Reisen

Sie werden viel auf Reisen sein, da Sie zu Beginn des Spiels immer zwischen Ihren Plantagen und Ihren Hauptspeichern in London und New York pendeln werden. Im späteren Verlauf des Spiels müssen Sie die Termine der Versteigerungen wahrnehmen. Während Sie reisen, können Sie keine anderen Tätigkeiten ausführen. Nach der Anwahl dieses Menüpunktes sehen Sie eine Karte, die möglichen Reiseziele und Ihren derzeitigen Aufenthaltsort. Ziele die mit dem Zeichen ‡ gekennzeichnet sind, können nicht

direkt angereist werden. Sie müssen die Reise in zwei Etappen aufteilen.



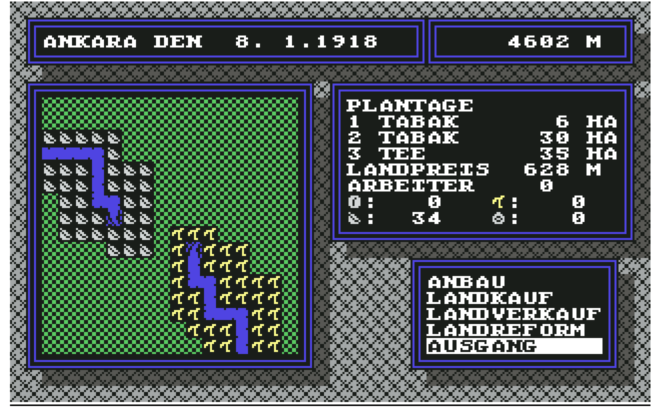
Standort: Lissabon — Ziel: Richmond
1. Etappe von Lissabon nach New York
2. Etappe von New York nach Richmond

Nach dem Auswählen des Zieles werden Ihnen die Reisekosten gezeigt. Sollten Sie zuwenig Geld besitzen, können Sie natürlich nicht reisen. Sie werden dann gefragt ob Sie den Aufenthalt ausdehnen wollen - Bei der Wahl von "Ja" beträgt der Aufenthalt 14 Tage. Sie können einen Aufenthalt auch durch Anwählen des Menüpunktes "Aufenthalt" und dann durch Eingeben dessen Dauer bewirken. Die Reisekosten sind abhängig von der Entfernung des Ziels. Die Reisedauer hängt von der Art des Transportmittels und der Entfernung ab (z.B.: London - Ankara mit Zug ca. 8 Tage, London - New York mit Schiff ca. 14 Tage).

Zeichen auf der Karte:

= Aufenthaltsort   = Ziel

Anbau von Kaffee, Tabak, Tee, Kakao



Möglich in	Kaffee	Tabak	Tee	Kakao
Ankara	--	+++	++	--
Bombay	--	+++	++	--
Colombo	--	-	++	--
Mombasa	++	-	++	--
Duala	++	-	--	++
Richmond	--	+++	--	--
Rio	++	+++	--	++
Bagota	++	-	--	++
Guatemala	++	-	--	--
Mexiko	++	+++	--	--
Abidjan	++	-	--	++
St. Luis	--	+++	--	--

Voraussetzungen:

1.) Sie müssen sich an dem Ort befinden, an dem Sie Saatgut anbauen wollen.
2.) Sie müssen Saatgut besitzen (am Markt erhältlich).
3.) Sie müssen Land gekauft haben (Plantage).
4.) Sie brauchen Arbeiter (ca 1 pro Hektar).

Sind die Voraussetzungen 1-3 erfüllt, können Sie das Saatgut setzen, aber ob die Plantage rentabel ist, hängt von mehreren Faktoren ab.

Faktoren:

1.) Welches Saatgut Sie in welchen Land setzen.
2.) Will das Saatgut die Erde feucht oder trocken (nahe beim Fluß, oder nicht).
3.) Ob der Boden ausgelaugt ist (stellen Sie durch Landreform fest).
4.) Wieviele Arbeiter die Plantage betreuen.
5.) Wieviel Sie den Arbeitern bezahlen.

Sonstiges:

Jeder Spieler kann solange bis kein Platz mehr vorhanden ist, bis zu drei verschiedene Arten von Saatgut pro Land ansetzen, d.h. es können insgesamt bis zu drei Plantagen pro Land errichtet werden. Der Grundpreis steigt bei jedem Stück Land, das gekauft wird. Für den Verkauf von Land bekommen Sie weniger Geld, als Sie beim Kauf ausgeben müssen. Falls Sie auf dem verkauften Land Saatgut gesetzt hatten, wird 3/4 davon in Ihre Speicher gefüllt.

Die Ernte jeder Plantage wird in den Speichern, die für jeden Spieler getrennt in jedem Staat vorhanden sind, zwischengelagert. Verkauft kann die Ernte dort allerdings nicht werden. Sie muß nach London oder New York transportiert werden, von wo Sie auch Ihre Termin- geschäfte tätigen (Markt).

Die Kosten des Transports stehen in Abhängigkeit mit der Entfernung, des Umfangs und der Art des Transports.

Zeichen auf der Plantage:

= Fluß
= zu verk. Fläche
= gekaufte Fläche
= Kakao
= Tabak
= Tee
= Kaffee

Bedienung beim Kauf von Land:

Menüpunkt "Landkauf" anklicken, der umrandete Cursor wird sichtbar.

zum Bewegen des Cursors
zum Land kaufen

Solange Sie ein Stück Land neben dem anderen kaufen, gehört das Land zu einer Plantage. Sie können dann auch nur eine Saatgutart ansetzen. Lassen Sie einen Zwischenraum, so beginnen Sie eine neue Plantage, auf der Sie dann eine andere Saatgutart pflanzen können.

Kaufen Sie Land zu einer Plantage, auf der Sie bereits eine Saatgut- art angebaut haben hinzu, so wird das neue Land automatisch mit dieser Art bebaut. Sie können dies nur solange Sie Saatgut dieser Art besitzen durchführen. Sollten Sie zuwenig Saatgut für ein bereits gekauftes Land besitzen, so können Sie nichts anbauen und das Land bleibt Weide.

Bedienung beim Verkauf von Land:

Menüpunkt "Landverkauf" anklicken, der umrandete Cursor wird sichtbar.

zum Bewegen des Cursors
zum Bestätigen

Es wird immer eine zusammengehörige Fläche (Plantage) verkauft. Der Erlös wird Ihrem Konto hinzugerechnet. 3/4 des eventuell angebauten Saatgutes wird in Ihre Speicher gebracht.

Bedienung beim Ansetzen von Saatgut:

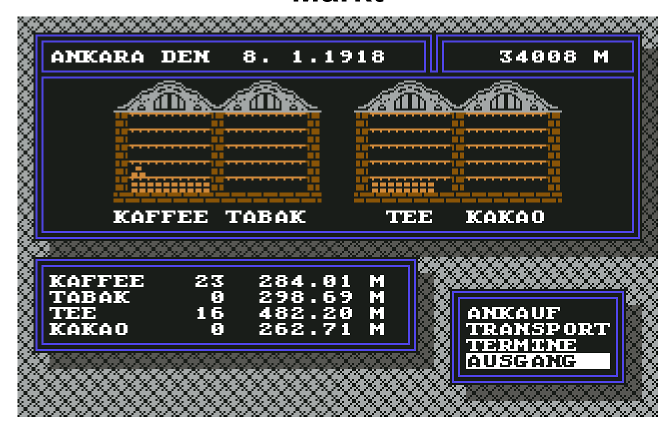
Menüpunkt "Anbau" anklicken, Saatgutart anklicken, der umrandete Cursor wird sichtbar.

zum Bewegen des Cursors

⊕ zum Saatgut ansetzen
Es wird immer eine zusammengehörige Fläche (Plantage) mit einer Saatgutart bebaut. Sollten Sie zuwenig Saatgut besitzen, können Sie nichts anbauen.
Tip: Nicht alles in eine Plantage in einem Staat investieren, flexibel bleiben.

Landreform:
Eine Landreform wird für den Austausch des Saatgutes gebraucht. Dies ist z.B. notwendig wenn der Ertrag nicht mehr sehr hoch ist (Boden ausgelaugt) oder Sie benötigen dringend aufgrund eines Termingeschäftes eine andere Ware.
Es passiert bei der Landreform folgendes: Nach jedem Anwählen des Menüpunktes wird eine Plantage zu Weide und 3/4 des Saatgutes in die Speicher gebracht. Zusätzlich werden die Plantagen zusammengefaßt.
Ein Beispiel: Sie besitzen drei bebaute Plantagen in einem Staat. Nach dreimaligen Anwählen des Menüpunktes "Landreform" besitzen Sie eine unbebaute Plantage (Weide) in der Größe die zuvor alle drei zusammen hatten und 3/4 des Saatgutes befindet sich in den Speichern.

Markt



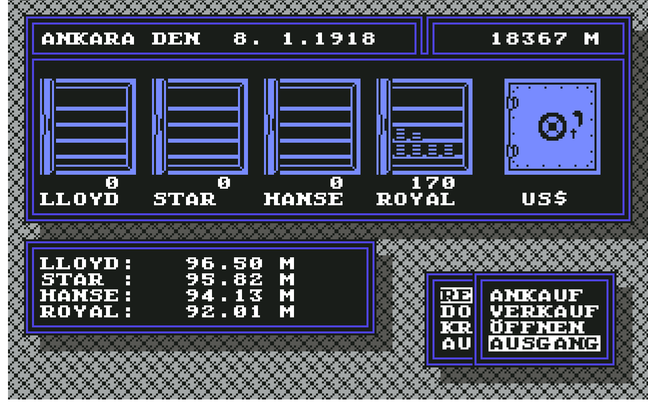
Sie sehen nach Anwahl dieses Menüpunktes den momentanen Preis der Produkte und den derzeitigen Stand in Ihren Speichern des jeweiligen Landes in dem Sie sich befinden. Sie haben hier die Möglichkeit Produkte (Saatgut) zu kaufen, oder Ihre Waren von den Speichern in die Sammelspeicher, die sich in London und New York befinden, zu transportieren, von wo Sie sie verkaufen können. Außerdem können Sie sich hier die Termine, den Ort Ihrer Termingeschäfte und den Stand in den Speichern in London und New York betrachten.

Arbeiter

Das Einstellen von Arbeiter kostet nichts, aber deren Lohn. Arbeiter können auch Lohnforderungen stellen, diese sollten Sie erfüllen, sonst könnte gestreikt werden. Mehr Lohn bringt mehr Motivation und in Folge auch mehr Produktion. Das Entlassen von Arbeiter kostet Sie eine Abfertigung. Den Spielpartnern Arbeiter abwerben kostet Ihnen zwar Geld, denen aber noch mehr und ihre Nerven. Sie benötigen ca. einen Arbeiter pro Hektar bebautes Land.

Bank (Spekulationen, Kredit)

Sie können Aktien von Lloyd, Star, Hanse und Royal kaufen und verkaufen, oder auch mit dem Dollarkurs spekulieren, aber verpassen Sie den Zeitpunkt des Verkaufs nicht. In einen Tressor passen 32000 Aktien. Ihre Tresore sind normal geschlossen, damit Ihre Mitspieler nicht sehen können wieviele Aktien Sie besitzen. Es ist gut einen Teil seines Geldes in Aktien anzulegen, da bei einer Geldentwertung von 5:1 die Aktien nur etwa auf 1/3 ihres Wertes fallen.



Wenn das Geld knapp wird, können Sie bei der Bank einen Kredit bis zur Höhe von 32000 Mark aufnehmen, aber achten Sie auf den Zinssatz.

Handel mit Kaffee, Tabak, Tee, Kakao

Der Handel erfolgt über den Verkauf der Waren in London und New York und über Termingeschäfte, die ebenfalls über Lndon und New York abgewickelt werden.
Termingeschäfte werden von Zeit zu Zeit angeboten und Sie können das Geschäft dann annehmen oder ablehnen. Wenn Sie ablehnen, wird das Geschäft Ihren Mitspielern angeboten. Ein Termingeschäft basiert darauf, daß Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt eine bestimmte Ware in einer vereinbarten Stadt zur Verfügung stellen. Sie bekommen dann den vorher ausgehandelten Betrag, der in der Regel über dem normalen Verkaufswert liegt ausgezahlt. Sollten Sie das Geschäft nicht erfüllen können, müssen Sie Konventionalstrafe zahlen, die meistens sehr hoch ist. Es kann daher sein, daß Sie günstiger aussteigen, wenn Sie die Ware die Ihnen fehlt auf dem Markt dazukaufen, oder zwischen Ihren Sammelspeichern (New York, London) transportieren.
Normal verkaufen können Sie Ihre Waren jederzeit in New York oder London zu den jeweiligen Tagespreisen.

Auktion



Eine Auktion kann in Berlin, Paris, Amsterdam, Lissabon, London oder New York stattfinden.
Es werden von Zeit zu Zeit verschiedene Gemälde in den Auktionshäusern angeboten. Versuchen Sie so viele wie Sie mit Ihren Kontostand vereinbaren können, zu ersteigern - besonders echte Vermeer.
Aber! Sie steigern nicht alleine, und es können Fälschungen darunter sein, sogenannte "echte Vico Vermeer".

An einer Auktion kann man teilnehmen, wenn man sich zum richtigen Zeitpunkt in der richtigen Stadt befindet und man den Menüpunkt "Auktion" anklickt. Zu allen anderen Tagen stehen unter "Auktion" die nächsten drei Termine und Orte an denen Auktionen stattfinden. Zusatzlich wird der Name des jeweiligen Bildes gezeigt
Vico bietet immer mit ! Befinden sich mehrere Mitspieler zur gleichen Zeit in der Stadt in der die Versteigerung stattfindet und ein Spieler geht zur Auktion, so bieten alle mit, die sich in der Stadt befinden. Dies geht so vor sich:
Sie sehen einen roten Streifen und davor den Namen des Spielers der das Gebot annehmen kann (durch Feuerknopfdruck). Der rote Streifen verkörpert die Zeit. Wartet der Spieler zu lange - roter Streifen zum dritten Mal zur vollen Länge angewachsen - oder nimmt er das Gebot an, so ist der nächste Spieler an der Reihe - immer der Spieler, dessen Name vor dem roten Streifen gezeigt wird. Oberhalb des rote Streifens wird der Name des Spielers angezeigt der das letzte Gebot angenommen hat, d.h. dem das Gemälde zufällt sollte keiner mehr bieten. Dies wiederholt sich solange bis kein Spieler oder Vico ein neues Gebot annnimmt.
Tip: Bei mehreren Spielern kann auch der Feuerknopf des zweiten Joysticks zusätzlich verwendet werden.

Sammlung



Nachdem Sie mindestens ein Gemälde ersteigert oder bei der Verlosung am Jahresende gewonnen haben, können Sie sich jederzeit Ihre Sammlung ansehen. Das ersteigerte Gemälde wird vorerst unter "Neuerwerbungen" geführt. Bevor Sie es in Ihre Sammlung einord- nen, sollten Sie durch ein "Gutachten" feststellen lassen ob es sich wirklich um ein Original handelt. Sollte beim Gutachten festgestellt werden daß es sich um einen "echten Vico Vermeer" handelt, so haben Sie leider eine Fälschung in der Sammlung. Das heist aber nicht, daß wenn einmal ein Bild z.B. mit der Nr. 5 eine Fälschung ist, daß bei der nächsten Auktion das Bild mit der gleichen Nr. auch eine Fälschung ist.
Sie können auch jederzeit ein Gemälde (immer nur eines) einem Auktionshaus zur Versteigerung anbieten. Nach der Versteigerung erhalten Sie das Geld auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Aber das kann natürlich einige Zeit dauern.

Übersicht

In der Übersicht können Sie sich jederzeit über die Art und Menge Ihrer eingelagerten Waren in New York und London, über den Stand in Ihren Plantagen, die Termine Ihrer Geschäfte, und über den Zeitpunkt, die Stadt und den Namen des Gemäldes der nächsten Auktion informieren. Außerdem können Sie den momentanen Spielstand auf Diskette speichern.
Achtung!! Beim Speichern wird ein alter Spielstand gleichen Namens ohne Abfrage überschieben.

Sonstiges

- Zu Beginn des Spieles können Sie auswählen ob Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen, oder ein neues Spiel beginnen wollen.
- Das Spiel beginnt am 1. 1. 1918 und wird beendet wenn alle 40 Gemälde in die Sammlungen einsortiert worden sind. Der Sieger ist derjenige Spieler, der in Grünschilds Testament eingesetzt worden ist.
- Die wichtigsten wirtschaftlichen und politischen Ereignisse werden schlagzeilenartig gemeldet und haben natürlich ihre Wirkung auf die derzeitige Weltlage.
- In unregelmäßigen Abständen werden Meldungen ausgegeben, die Sie direkt betreffen. Diese können positiv (z.B. Erbschaft von 10.000) oder auch negativ (z.B. Putsch in Rio, alle Plantagen enteignet) sein.
- Von Zeit zu Zeit lädt Sie Vico zu eine Spazierfahrt ein. Dies kann sehr ärgerlich sein wenn man dadurch z.B. ein Termingeschäft versäumt.
- Jeden Monatsende folgt eine Monatsübersicht, die die Aktienkurse, dn Dollarstand, die Inflation in % und den Zinssatz in % beinhaltet. Sie verlassen diese durch Feuerknopfdruck.
- Am Jahresende wird ein Bild verlost und Zwischenbilanz gezogen. Je weiter die Kiste nach rechts geschoben wird, desto näher ist der betreffende Spieler dem Gewinn des Spieles.

Strategiehilfe

Da Ihnen diese Wirtschaftssimulation zu Beginn sehr komplex vorkommen wird, wird hier eine von vielen Möglichkeiten aufgeführt, den schwierigsten Teil, nämlich die Anfangsphase, zu meistern.

1.) Kredit von 32000 aufnehmen, nach Ankara reisen.
2.) 2 Plantagen, jeweils ca. 35 Hektar mit Tabak bepflanzen (Esbleiben ca. 30.000 Mark).
3.) 70 Arbeiter bei 1.00 Tageslohn anstellen.
4.) 30 Tage Aufenthalt (die Ernte müßte ca. 50 betragen).
5.) Plantagen um ca. 20 Hektar erweitern, restliche Ernte nach London transportieren.
6.) Arbeiter um 20 erhöhen, 30 Tage Aufenthalt.
7.) Die gesamte Ernte nach London transportieren, nach London reisen, dort die Ernte verkaufen.
8.) Nach Ankara reisen, die Plantage erweitern bis ca. 15.000 Mark übrigbleiben, Arbeiter einstellen (1 Arbeiter pro Hektar).
9.) 30 Tage Aufenthalt, Ernte nach London, nach London reisen, Ernte verkaufen, nach Ankara reisen, Plantage erweitern, 30 Tage Aufenthalt, u.s.w. bis die Plantage komplet ist.
11.) In Mombasa Tee anbauen bis Plantage komplet ist.
12.) Wenn Sie Ihre 1. Million besitzen, sollten Sie beginnen Bilder zu ersteigern.

Eigene Bemerkungen

Tip: Bei genau 12 Tagen Aufenthalt bekommt man ein Geschenk von seiner Tante. (meistens die letzte Rettung).